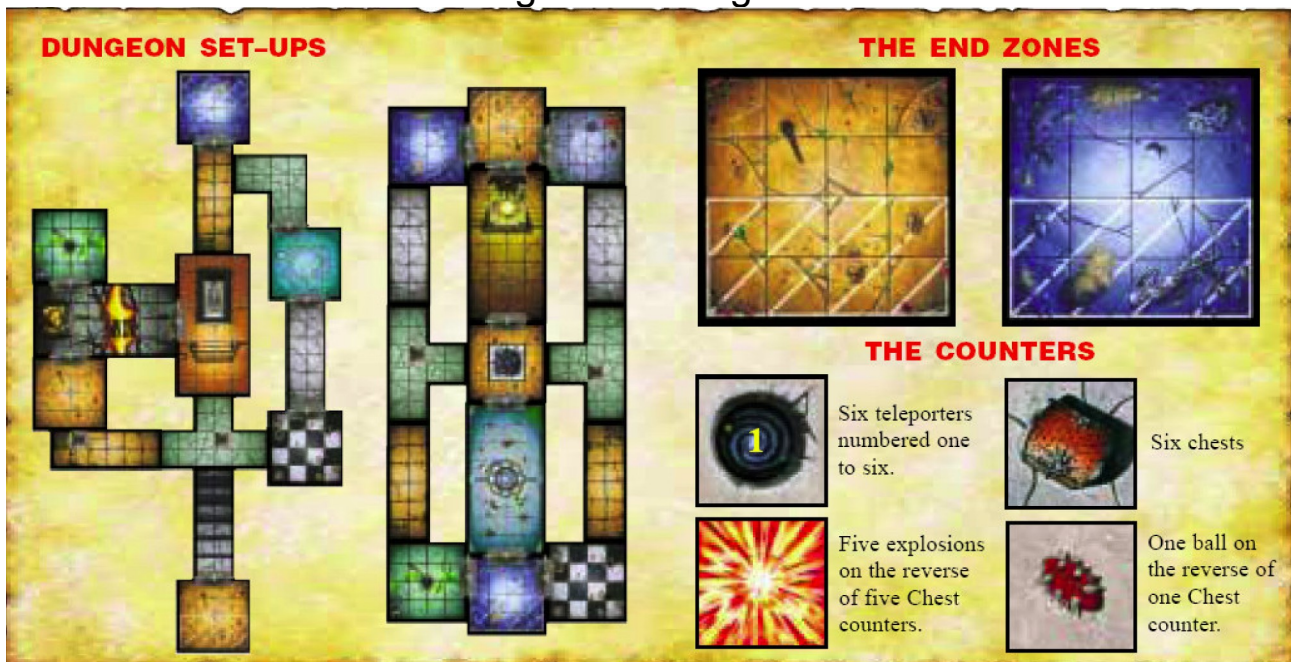


DUNGEONBOWL

Il Dungeonbowl segue le normali regole del Bloodbowl, eccetto che per le seguenti eccezioni.

IL CAMPO

Come suggerisce il nome si gioca in un dungeon, che può essere settato in 2 modi come nella grafica di seguito



Entrambi i modi sono validi per la federazione, anche se la preferenza va data all'esempio a destra se possibile.

I FORZIERI

All'inizio del gioco la palla è nascosta in uno scrigno del tesoro, e i giocatori dovranno ovviamente trovarlo per segnare un touchdown. Purtroppo gli scrigni che non contengono la palla sono dotati di uno spettacolare sebbene non di solito letale Incantesimo esplosivo che si attiva quando si apre il forziere.

Ogni dungeon deve includere 6 casse. Cinque scrigni devono avere un'immagine di un'esplosione sul retro e uno una foto di una palla. Gli scrigni sono posizionati nel dungeon prima che inizi il gioco.

Per metterli, prima sistemali in modo da mostrare il lato del forziere e mischiali. Successivamente, posizionali al centro del dungeon. Una cassa non può essere posizionata in un quadrato che è a meno di otto

quadrati da una endzone e a meno di quattro quadrati da un'altra cassa. È importante che nessuno dei due giocatori possa distinguere quale segnalino ha la palla.

I TELETRASPORTI

I Pad Teletrasporto (o Teletrasporto) rappresentano speciali porte create dai maghi all'inizio del gioco. Tu puoi usarli per muovere molto più velocemente i giocatori nel dungeon. Sfortunatamente non puoi essere sicuro di dove riapparirà un giocatore.

Le versioni precedenti di Teletrasporto non erano del tutto affidabili come quelli usati oggi. Ogni Dungeon deve includere almeno 6 teletrasporti. Ogni Teletrasporto è unilaterale e numerato in modo univoco. I teletrasporti possono entrambi essere posizionati seguendo una guida preimpostata o essere posizionati a turno dai giocatori. Questi possono essere messi in qualsiasi quadrato vuoto a più di 8 spazi dalla zona di meta.

I GIOCATORI

Finalmente puoi schierare i tuoi giocatori. Ogni allenatore schiera 6 giocatori disponibili a sua scelta prima dell'inizio della partita. Durante il suo turno, l'allenatore sceglie un giocatore dal proprio roster e quindi seleziona casualmente un Teleporter sul quale mettere un suo giocatore o lo piazza in un quadrato vuoto nella propria end-zone.

Durante una partita di Dungeonbowl un allenatore può averne un qualsiasi numero di giocatori nel dungeon in qualsiasi momento. In pratica, tuttavia, un allenatore potrebbe non essere in grado di far entrare tutti i suoi giocatori nel dungeon prima che venga segnato un touchdown.

REGOLE STANDARD

Dungeonbowl utilizza tutte le regole standard di Blood Bowl, ad eccezione di quelle indicate di seguito:

- L'obiettivo del gioco è trovare la palla prenderla e portarla nella zona di meta avversaria. La prima squadra che riesce a fare ciò vince la partita!
- Non si usa il segnalino turno! C'è un tempo limite per ogni partita, ed i giocatori si alternano nei loro turni finché uno non segna o il tempo non termina.

- Il tempo atmosferico non viene tirato, è sempre considerato sereno
- La tabella Kick-Off non viene utilizzata
- I maghi non sono ammessi come incentivo

REGOLE SPECIALI DEL DUNGEONBOWL

Sebbene Dungeonbowl usi molte delle regole standard, ci sono un paio di modifiche uniche:

- Le abilità Leap e Very Long Legs non funzionano normalmente. Invece modificano il tiro per saltare Oltre le cose.
- L'abilità LEADER fornirà solo un singolo reroll. Sostituisci la dicitura: almeno un giocatore con l'abilità Leader è in campo con almeno un giocatore con l'abilità Leader nel dungeon.
- Poiché non ci sono riavvii al gioco, le secret weapon vengono invece espulse sul tiro di un dado. Alla fine di ogni turno di un giocatore, quel giocatore tira 1D6 per ciascuno dei giocatori con un'arma segreta; con un risultato di 6 quel giocatore è stato individuato dall'arbitro ed espulso. I giocatori espulsi sono rattati allo stesso modo come se fossero stati espulsi in una partita normale.
- Se tutti i quadrati sono occupati, i giocatori potrebbero essere spinti indietro sul muro nello stesso modo in cui potrebbero essere spinti in mezzo alla folla in una partita normale di Blood Bowl, l'unica differenza è che loro rimangono nella stessacasella in cui hanno iniziato. Se vengono respinti ma non buttati a terra, tira comunque l'armatura, poiché vengono sbattuti violentemente contro il muro!

LANCIARE IN UN SOTTERRANEO

Lanciare in un dungeon crea un numero di problemi unici che sono coperti dalle seguenti regole speciali.

RESTRIZIONI NEI LANCI

Sono consentiti solo passaggi rapidi e brevi durante il gioco. Sottoterra il soffitto è troppo basso per tentare lanci più lunghi. Ovviamente la palla non può essere lanciata a un giocatore se la linea rossa al centro del righello di lancio deve passare attraverso un muro per raggiungerlo.

Scatter della palla

La palla non può disperdersi, rimbalzare o diventare inaccurata su una parete; se ciò accade la palla rimbalza contro il muro e torna nella casella da cui è partita.

GIOCATORI INFORTUNATI

I giocatori infortunati sono piazzati nella casella appropriata nella panchina, come nel normale Blood Bowl. Tuttavia, essendo il Dungeonbowl giocato su un singolo touchdown, nelle prime partite molti gli allenatori si sono lamentati del fatto che i loro migliori giocatori non hanno ottenuto una possibilità di tornare in campo dopo essere stati messi ko. Il punto è, perchè pagare 200.000 pezzi d'oro per uno star player se è solo là fuori per un paio di minuti? In risposta a questo i colleghi di magia inventarono un oggetto magico chiamato Ed e Warrings Magic Sponge, dal nome del suo inventore. A tutti i team Dungeonbowl viene rilasciato questo oggetto straordinario. All'inizio del loro turno, un allenatore può scegliere usare la spugna per trattare un giocatore infortunato invece di usare il teletrasporto per aggiungere un giocatore in campo; sposta un giocatore dalla sezione KO alla sezione delle riserve. Purtroppo la spugna non ha alcun effetto giocatori che sono stati feriti, gravemente feriti o Uccisi.

TROVARE LA PALLA E APRIRE I FORZIERI

Un giocatore può aprire una cassa che si trova in un quadrato adiacente (un quadrato con una cassa è classificato come occupato). Aprire il forziere è un'azione gratuita e può essere combinato con qualsiasi altra azione, anche se l'apertura di un forziere terminerà il movimento di quel giocatore. Capovolgi il segnalino; se mostra la palla, rimuovi il forziere e sostituiscilo con la palla, permettendo al giocatore che ha scoperto il pallone di fare un tiro AG non modificato per afferrare la palla mentre si trasforma magicamente. Se fallisce il tiro, allora posiziona la palla nella casella precedentemente occupata dal forziere ma non farla scatterare. Se il forziere mostra il segnalino dell'esplosione rimuovilo, tutti i giocatori adiacenti al quadrato vengono immediatamente buttati a terra. Tira normalmente l'armatura per qualsiasi giocatore buttato a terra. Si noti che questo causerà un turnover dal momento che il giocatore che ha aperto il forziere stato buttato a terra.

PALLE PERSE

Se il giocatore che porta la palla è rimosso dal gioco per qualsiasi motivo (per esempio cadendo nella lava fusa, in un buco, in una trappola, ecc.) la palla verrà salvata magicamente e rispedita sul campo da gioco. Tira

a caso per vedere in quale Teleporter la palla viene restituita. Se c'è un giocatore sul Teleporter, allora puoi tirare per prendere la palla normalmente, altrimenti scatterà la palla dal Teleporter normalmente.

TELETRASPORTI

Quando un giocatore si sposta su un Teletrasporto, seleziona casualmente un nuovo Teleporter per spostarlo. Il giocatore è immediatamente trasferito al Teleporter con lo stesso numero. Se il numero del nuovo Teleporter è lo stesso numero del Teleporter da cui è partito, effettua un tiro armatura per il giocatore invece di muoverlo. Una volta che si sono materializzati in un altro teleporter i giocatori perdono una casella di movimento, e possono quindi continuare con la loro mossa come di consueto. I giocatori possono come di consueto effettuare un go for it al fine di recuperare il movimento perso. Se un giocatore che si è teletrasportato viene teleportato di nuovo prima dell'inizio del prossimo turno, l'enorme sforzo sul suo corpo provoca terribili ferite interne; tira immediatamente sulla tabella delle ferite per vedere cosa succede al giocatore. Questo in aggiunta a qualsiasi altro risultato.

REAZIONI A CATENA

Se un giocatore viene teletrasportato in una casella già occupata da un altro giocatore, il giocatore che era originariamente lì è teletrasportato via in una reazione a catena. Determinare casualmente dove il secondo giocatore viene teleportato a (che può, a sua volta, causare un'altra reazione a catena).

Nell'improbabile eventualità che il secondo giocatore venga teleportato di nuovo al Teleporter dove ora è il primo giocatore, il primo giocatore viene teletrasportato, ecc. Ricorda però che questo significherà un tiro di armatura per il secondo giocatore.

INCIDENTI SULTELETRASPORTO

Se un giocatore che porta la palla è su un Teleporter e viene rimosso dal dungeon per qualsiasi motivo, allora la palla rimbalzerà immediatamente una volta dal Teleporter e (se il portatore è un membro del team attivo) causa un turnover.

Se la palla atterra o rimbalza su un Teletrasporto, allora è

immediatamente teletrasportata. Genera casualmente un teletrasporto e posizionare la palla su quel Teletrasporto. Si noti che questo potrebbe essere lo stesso Teleporter da cui è partita. Se c'è un giocatore attivo sul Teleporter di destinazione può quindi tentare di prendere la palla (rimbalzante), altrimenti rimbalzerà una volta dal teleporter di destinazione. Nota che le palle che si teletrasportano non possono mai causare reazioni a catena, mai sparire e mai restare in un teletrasporto vuoto.

TELETRASPORTI NEI DUG-OUT

Ogni panchina delle squadre contiene uno speciale Teleporter che può essere utilizzato per spostare i giocatori dalla casella delle riserve al dungeon. All'inizio di ognuno dei loro turni, un allenatore può teleportare un giocatore dalla sezione riserve al dungeon. Questo può essere posizionato nella propria end zone o in un Teletrasporto a caso (l'allenatore decide). Un allenatore non è obbligato a portare un giocatore nel dungeon se non lo vuole (anche se il l'intervistatore post partita potrebbe fare alcune domande a tal proposito!). Nota che non puoi teletrasportare giocatori dal Dungeon di nuovo alla sezione riserve.

REGOLE SUI TERENI

BUCHI E CADUTE

Come spiegato sopra, i dungeon hanno spesso cose che possono davvero rovinare la giornata se vi capita di caderci dentro. Questi più comunemente includono lava bollente, voragini senza fondo e fossi trappola. Ora ovviamente un giocatore non ci cade deliberatamente in un posto simile, ma possono essere spinti dentro o caderci dentro a seguito di un incidente (vedi Saltare le cose, sotto). Se questo succede quindi tira un D6. Con un risultato di 1-5 il giocatore viene rimosso dal dungeon per il resto della partita, ma alla fine è torna illeso, con un risultato di 6 subiscono un tiro infortunio. Notare che non è richiesto alcun tiro di armatura, e il giocatore viene salvato magicamente in caso di tiro 1-5. Perdere un giocatore in questo modo provoca un turnover se il giocatore era un membro della squadra attiva.

Nota: in alcuni dungeon da mollaccioni i giocatori possono cadere in cose non letali, come una fossa senza spine, o un fiume d'acqua piuttosto che lava (chiedo a voi, cosa sono diventati i dungeon in

questi giorni?!?). Se sei sfortunato abbastanza per avere cose del genere nel tuo dungeon i giocatori vengono automaticamente rimossi dal gioco invece di randomizzare cosa gli capita, questo produrrà comunque un turnover se il giocatore era un membro della squadra attiva.

SALTARE LE COSE

Con tutti questi ostacoli che si frappongono, i giocatori saranno spesso tentati di saltare oltre. Questo va bene, ma a volte lo faranno inciampare e ci cadranno dentro. Gli spettatori nella folla, naturalmente, preferiscono questo secondo risultato.

Un giocatore può saltare un ostacolo come parte della sua mossa, ogni quadrato del salto costa un quadrato di movimento. Tira un D6 dopo aver fatto il salto, con un modificatore di -1 se ci sono zone di placcaggio nemiche sui quadrati da cui si salta o dove si arriva (notare che non si ottiene mai più di un modificatore di -1 indipendentemente da quante zone di placcaggio si trovano in giro). Il giocatore aggiunge +1 al punteggio se ha l'abilità Salta e +1 se hanno l'abilità Gambe molto lunghe. Se il punteggio è maggiore del numero di quadrati saltati atterrano in sicurezza. Se il punteggio è inferiore o uguale al numero di quadrati è saltato, o il dado tira un 1, il giocatore cade con gli effetti descritti in precedenza. Per esempio, un Lineman di Orco di base che salta su un'area di 2 quadrati normalmente richiederà un 3+ per superarla. Nota che i segnalini teletrasporto possono essere saltati in questo modo.

POSIZIONI PRECARIE

A volte un giocatore si troverà in una posizione precaria, che in pratica significa che si trova in un quadrato vicino a qualcosa in cui può cadere dentro. Ad esempio, un giocatore che attraversa un traballante ponte di corda è in una posizione precaria finché è sul ponte e un giocatore in piedi in una casella vicino a un fiume di lava si trova in una posizione simile. Giocatori in posizioni precarie devono tirare un D6 prima che facciano un blocco, o che un blocco venga effettuato contro di loro, e prima che provino a lanciare, prendere, intercettare o raccogliere il pallone. Con un tiro di 1 il giocatore scivola e cade in qualunque cosa gli sia accanto con gli effetti descritti sopra. Con un risultato di 2-6 il giocatore può portare avanti la loro azione normalmente.

STATUE, IDOLI, TRONI E FONTANE

Per qualche ragione o per un'altra la gente mette sempre cose come enormi idoli (generalmente con occhi ingioiellati), fontane, troni massicci, rack di tortura e cose simili nei Dungeon. Questi non hanno alcun effetto reale sul gioco se non quello di sbarrare la via. Per rappresentare questo, un giocatore non può entrare in un quadrato che ha la metà o più di esso coperto da una parte di tale ostacolo. Il pallone può essere lanciato su tali caselle, ma c'è una possibilità che colpirà l'ostacolo; tira un D6 per ciascuna casella che attraversa la linea rossa del lanciometro, a partire dal più vicino al lanciatore. Con un tiro di 1 colpisce l'ostacolo, fermando il suo volo, rimbalzando una volta da quel quadrato, e provocando un turnover.